Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION

SUNSOFT

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

FESTER'S QUEST

TRUCS ET ASTUCES POUR GAGNER LA PARTIE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Official Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

CONSEILS

1. Explorez chaque secteur même si certains sont optionnels. Ne sautez rien.
2. N'oubliez pas que vous devez rencontrer tous les membres de la Famille Addam.
3. Utilisez raisonnablement les attributs magiques. N'en gaspillez aucun.
4. N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton A quand vous êtes à une entrée.
5. Détruire les monstres est un bon moyen pour obtenir plusieurs armes, mais utilisez-les avec précaution sinon Fester sera pénalisé.
6. Grâce au fouet, Fester peut vaincre ses ennemis et obtenir des armes en les récupérant dans les haies ou dans les murs.
7. Une fois qu'il a pénétré dans l'OVNI, Fester ne peut plus reculer.

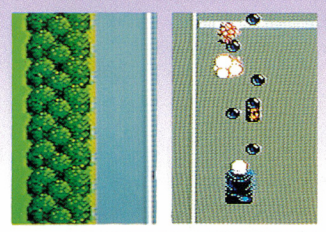
UTILISEZ VOS ARMES A BON ESCIENT

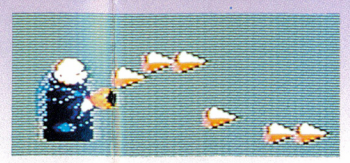
1. Sous-Ecran

Le sous-écran présente les différentes armes dont Fester à besoin pour vaincre les chefs ennemis. Consultez souvent ce sous-écran jusqu'à l'objectif final.

2. Deux sortes d'armes

Il existe deux sortes d'armes: (1) les armes affichées verticalement telles que la lampe et la clé. Saisissez bien toutes ces armes pour arriver jusqu'au bout de la partie. La lampe éclaire les égouts, les clés ouvrent les portes et les Dollars paient les hot dogs. (2) les armes affichées horizontalement, le pistolet et le fouet (Gun/Whip) qui au cours du jeu apparaitront en bleu ou en rouge sur le sous-écran. Ramassez autant de pistolets et de fouets que possible car cela augmentera le pouvoir de Fester mais évitez les armes rouges que les monstres laissent derrière eux.





3. Comment se servir des armes

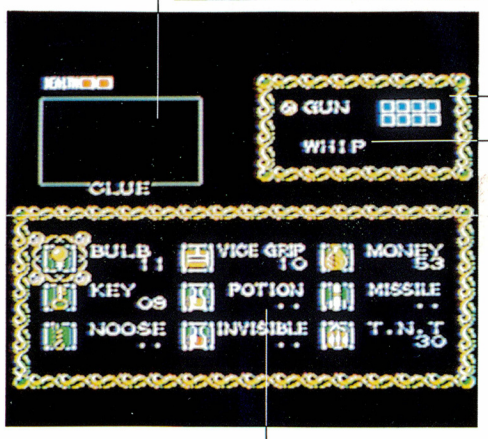
Appuyez sur le bouton Start pour passer au sous-écran, déplacez le curseur jusqu'à l'arme choisie et cliquez le bouton Start pour saisir l'arme et revenir à l'écran du jeu. Vous pouvez alors utiliser l'arme en appuyant sur le bouton A.

4. Monter et descendre l'escalier

Appuyez sur le bouton A pour monter ou descendre l'escalier (et aussi pour monter à l'échelle pour sortir du sous-sol, dans le premier tableau). Quand vous êtres sur l'escalier, vous ne pouvez utiliser aucune arme car le bouton A est alors réservé aux fonctions monter/descendre l'escalier. Quand vous êtes au sous-sol et que vous utilisez la lampe, vous devez appuyer sur le bouton A après vous être écarté de l'escalier de quelques pas.

5. Case Indices

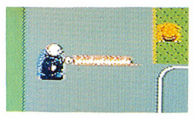
La case indices du sous-écran permet à Fester de savoir où il en est.



6. Pistolet

Le pistolet bizarre de Fester tire quelques projectiles à longue portée. Fester ne vise pas bien, il faudra vous entraîner pour atteindre le but. Heureusement, Fester a des munitions inépuisables!

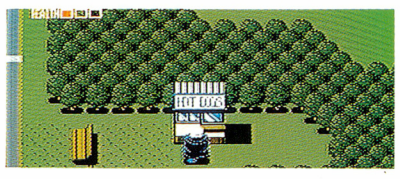
7. Fouet

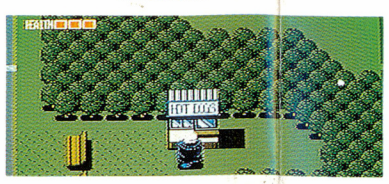


Le fouet est une arme utile que Fester obtient plus tard sur son parcours. Ce fouet possède quatre niveaux de puissance différents.

8. Comptoir à Hot Dogs

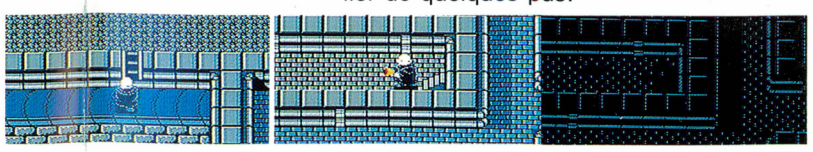
Les hot dogs sont la nouvelle nourriture favorite de Fester. Quand il en mange, il refait le plein de vie. On trouve ces comptoirs un peu partout. Fester mangera des quantités de hot dogs avant d'avoir terminé sa mission.





9. Potion

Pour recouvrer la santé, Fester n'a pas toujours besoin de se rendre à un comptoir à hot dogs. Quand il attrape de la potion magique, il refait son plein de vie.

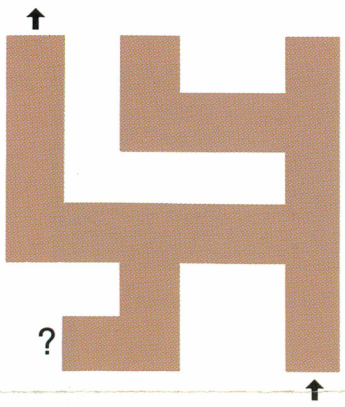


LES CHEFS ENNEMIS SONT DANS LES BATIMENTS

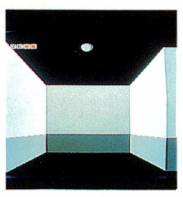
Chaque chef a construit un bâtiment et réside dans un véritable labyrinthe pour égarer Fester. Au cours du jeu, ces labyrinthes forment un casse-tête en 3 dimensions. Vus de haut, les plans présentés ci-dessous devraient vous aider à guider Fester vers les portes derrière lesquelles se trouvent les chefs. Voici certains des chefs qui apparaissent dans les labyrinthes.

1. Pas de Chef (dans le premier labyrinthe)

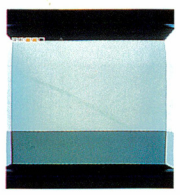
Le premier labyrinthe n'a pas de chef. Cette construction dissimule une unité de vie supplémentaire pour Fester. En parcourant la ville, Fester peut obtenir des unités de vie supplémentaires.



Fester explore bravement le labyrinthe vide même des culs de sac.



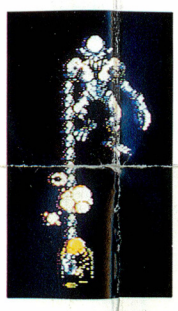
il escalade maladroitement l'un des murs...



... et obtient une autre unité de vie.

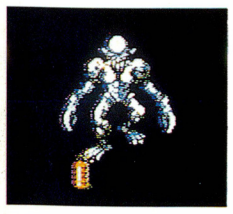
2. McWimpie (le chef du second labyrinthe)

Grâce à ses bras tentaculaires et à ses oreilles pointues, Mcwimpie va essayer de tromper Fester. Le nom de ce chef peut paraître décevant, puisqu'il est tout sauf faible. N'oubliez pas qu'une fois que vous avez attaqué McWimpie, vous ne pouvez plus reculer. Vous devez donc être sûr que Fester dispose de toutes les armes nécessaires avant d'attaquer McWimpie.



Mcwimpie parait sortir de l'obscurité et il attaque immédiatement.

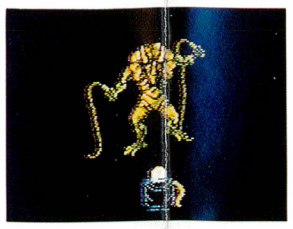
Ne soyez pas économe de votre T.N.T. Faites-le sauter.

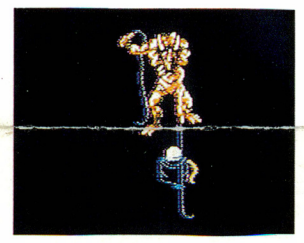


3. XYBAR (le chef du troisième labyrinthe)

XYBAR plus rapide et plus solide que McWimpie, applique une stratégie d'attaque du même type. Il suit Fester avec acharnement, en le frappant de ses tentacules mortelles.

Pour combattre l'attaque brutale de XYBAR, Fester boit la Potion Invincible.





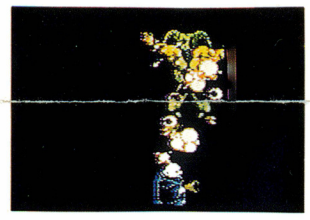
Fester est invincible pendant que la potion fait son effet!

4. Mr. Thunderblade (le chef du quatrième labyrinthe)

Le nom de Mr. Thunderblade vient de son épée impressionnante, c'est peut-être le plus fort de tous les chefs. Fester utilise toutes ses armes pour gagner.

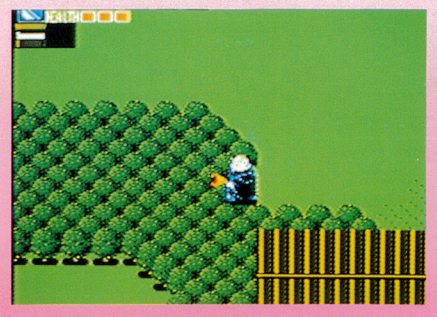
Il le frappe plusieurs fois sur la poitrine.

Thunderblade est calmé!

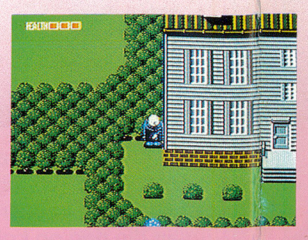


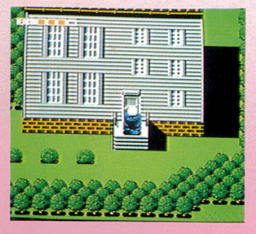
LA MAISON DE LA FAMILLE ADDAM

Après sa bataille contre MULTILATOR TROY (le chef du cinquième labyrinthe) et avant son empoignade avec T. REX (le chef du sixième labyrinthe) et l'OVNI, Fester doit obtenir une quatrième unité de vie sur le chemin qui mène à la maison de la Famille Addam. Elle remettra Fester au meilleur de sa forme pour qu'il soit capable de survivre à ses futures batailles contre les chefs les plus puissants du jeu.



La maison de la famille Addam n'est pas de la même couleur que les autres.





Les buissons forment une barrière infranchissable autour de la maison de la Famille. Fester doit repérer un sentier secret pour traverser les haies et entrer dans la maison. Une fois là, il assiste à une réunion de la famille au complet avant de continuer son parcours.

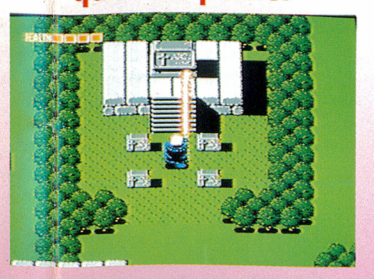
L'OVNI — L'OBJECTIF FINAL DE FESTER

1. "Soyez prêt..."

C'est une bonne devise à suivre avant de pénétrer dans les bases de l'OVNI.

Vérifiez bien que le pistolet de Fester est à sa puissance maximum.

2. Entrez à vos risques et périls!



Des créatures extraordinaires et puissantes infestent l'OVNI. En cas de doute, utilisez les collets pour ordonner à Lurch de les éliminer.

3. Fester ne peut plus reculer maintenant!

L'OVNI est la partie finale de FESTER'S QUEST, c'est une véritable gageure. Les couloirs sont tortueux avec des virages, et remplis de gardiens ennemis.

Plusieurs monstres sinistres ont établi leur demeure dans l'OVNI qui ressemble à un labyrinthe.

Le sort de la terre est dans les mains de Fester! Bonne chance.

SUN—EQ—FRA
PRINTED IN JAPAN

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION

SUNSOFT

FESTER'S QUEST

SPECIALE TIPS & TRUCS OM HET SPEL TE WINNEN

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Official Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SPELTIPS

1. Doorzoek elk gebied, zelfs als dat niet moet. Sla niets over.
2. Zoek zeker alle leden van de familie Addam op.
3. Gebruik je voorwerpen verstandig. Gebruik ze niet als het niet nodig is.
4. Pas op met de A knop als je bij een ingang staat.
5. Door Slime te vernietigen kun je een aantal waardevolle Kracht-up voorwerpen veroveren, maar pas op dat hij niet verkeerd naar beneden komt.
6. Met de zweep kan Fester veel vijanden verslaan en voorwerpen door muren en hekken heen pakken.
7. Als Fester een UFO binnen is gegaan, kan hij niet meer terug.

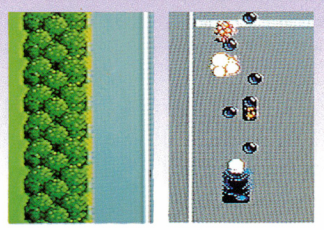
GEBRUIK VOORWERPEN VERSTANDIG

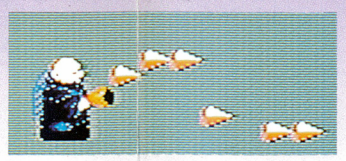
1. Keuzescherm

Op het Keuzescherm zie je een aantal voorwerpen die Fester nodig heeft om de vijandelijke bazen te verslaan. Spaar ze zolang mogelijk tot het laatst.

2. Twee verschillende soorten voorwerpen

Er zijn twee verschillende soorten voorwerpen beschikbaar; (1) Verticale-vorm voorwerpen, zoals de lamp en de sleutel. Pak deze allemaal op om te overleven. Lampen verlichten het riool, Sleutels openen deuren en met Dollars koop je Hot Dogs; (2) Horizontale-vorm Kracht-up/down voorwerpen (PISTOOL en ZWEEP), zijn er in blauw en rood. Verzamel zoveel mogelijk blauwe PISTOOL/ZWEEP voorwerpen, want dan krijg je meer kracht. Laat de roden liggen, want die verminderen je kracht.





3. Hoe kun je de voorwerpen gebruiken

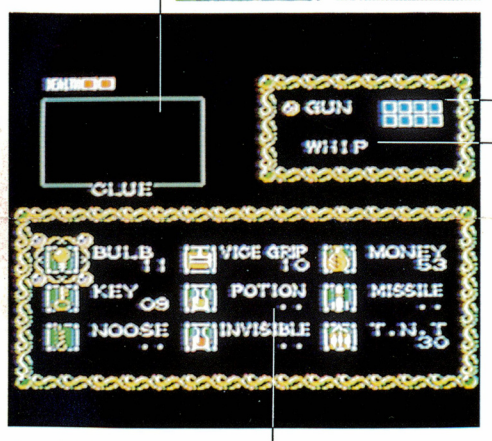
Ga naar het Keuzescherm door op Start te drukken. Zet de cursor bij het voorwerp dat je wilt gebruiken en druk weer op Start om het voorwerp te pakken en verder te gaan met het spel. Je kunt het voorwerp gebruiken met de A knop.

4. Een trap omhoog en omlaag

Druk op de A knop om een trap op te gaan of af te dalen (om de trap op te klimmen om de onderwereld te verlaten in de eerste scene). Op de trap kun je geen voorwerpen gebruiken, want dan wordt de A knop gebruikt om OMHOOG/OMLAAG te kiezen. Als je de lamp onder de grond gebruikt, moet je eerst van de trap weg en dan weer op A drukken.

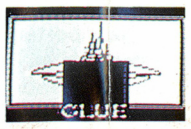
5. De "Clue"

Bij het Keuzescherm vertelt de "Clue" hoever je in het spel gevorderd bent.



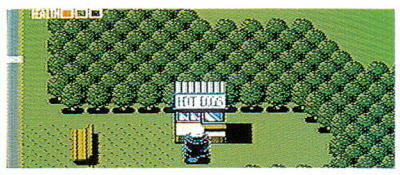
6. PISTOOL

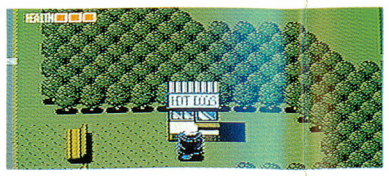
Fester schiet met te gekke kogels. Er zijn acht verschillende kracht-levels. Fester richt niet zo goed, dus moet je veel oefenen. Gelukkig heb je onbeperkte munitie.



8. HOT DOG VERKOPER

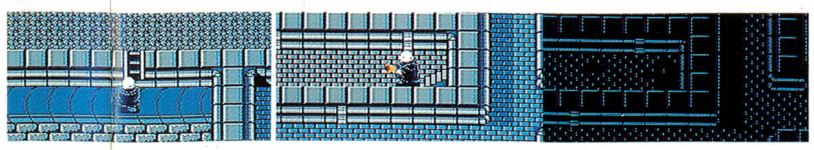
Dit is het favoriete eten van Fester. Als hij ze eet, krijgt hij nieuwe energie. Je kunt ze overal vinden. Voor het eind van het spel heeft Fester zich helemaal rond gegeten.



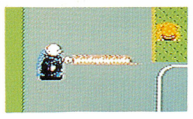


9. POTION

Om energie erbij te krijgen, heeft Fester niet altijd Hot Dogs nodig. Als hij "Potion" pakt, krijgt hij al zijn energie terug.



7. ZWEEP



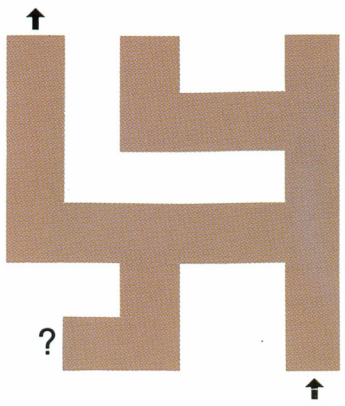
De zweep is een handig wapen dat Fester later in het spel krijgt. Hij heeft vier verschillende kracht-levels.

BAZEN ZIJN IN DE GEBOUWEN

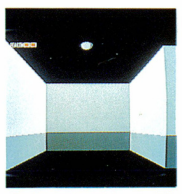
Elke baas heeft van het gebouw waarin hij woont een doolhof gemaakt om het Fester extra moeilijk te maken. Tijdens het spel zie je dat in 3-D! De kaarten kunnen Fester helpen om de lokatie van elke Baas te vinden. Dit zijn een aantal Bazen die je tegenkomt.

1. Geen Baas (in het eerste gebouw)

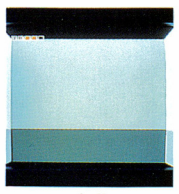
Het eerste gebouw heeft geen baas. In het gebouw is een extra-kracht Box voor Fester. Terwijl Fester door de stad loopt, kan hij nog meer van deze boxen voor zijn energie-meter krijgen.



Fester gaat vol moed door het doolhof met vele doodlopende gangen.



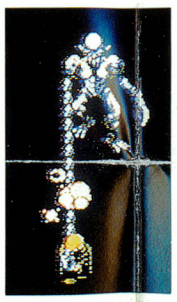
Onhandig loopt hij tegen een muur aan...



... en krijgt een extra-kracht box?!

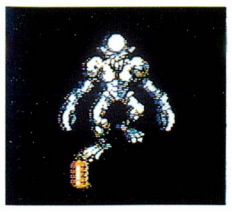
2. McWimpie (Baas van het tweede gebouw)

Met zijn tentakel-armen en zijn puntige oren probeert McWimpie Fester te pakken. McWimpie's naam lijkt niet veel, maar hij is erg gevaarlijk. Als je McWimpie verslagen hebt, kun je niet meer terug. Zorg dus dat Fester alle nodige voorwerpen heeft voor je McWimpie verslaat.



McWimpie komt uit het donker tevoorschijn en valt meteen aan.

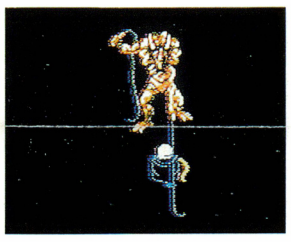
Wees niet zuinig met T.N.T. Blaas hem op!



3. XYBAR (Baas van het derde gebouw)

Sneller en taaier dan McWimpie, maar hij valt op dezelfde manier aan. Hij volgt Fester aan één stuk door en valt hem aan met zijn dodelijke tentakels.

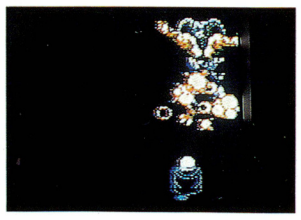
Om XYBAR's aanvallen te weerstaan, moet Fester de onzichtbaar Potion drinken.



Als hij de Potion heeft gedronken, is hij onzichtbaar.

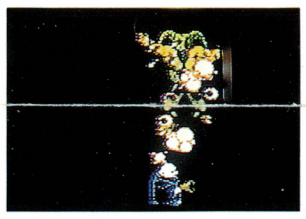
4. Mr. Thunderblade (Baas van het vierde gebouw)

Genoemd naar een verschrikkelijk zwaard. Hij is waarschijnlijk de moeilijkste baas. Fester moet alle wapens gebruiken om te winnen!



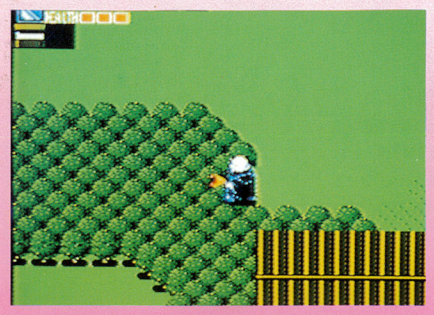
Sla hem veel op zijn borst.

Thunderblade verdoofd!

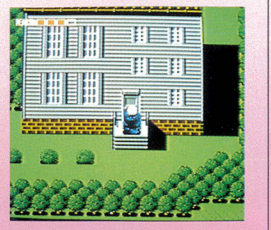


HET HUIS VAN DE FAMILIE ADDAMS

Na zijn strijd tegen MULTILATOR TROY (Baas van het vijfde gebouw) en voor zijn gevecht met T. Rex (Baas van het zesde gebouw) en zijn aankomst bij de UFO, moet Fester de vierde kracht-meter box zien te veroveren in het huis van de familie Addams. Deze kracht-meter box is het laatste hulpmiddel dat Fester krijgt van de familie Addams. Deze box vult de kracht-meter weer helemaal en Fester is nu klaar voor de strijd tegen de machtigste Bazen in het heelal!



Het huis van de familie Addams heeft een andere kleur als de anderen.



De bosjes vormen een sterke grens rond het huis van de familie. Fester moet een geheime gang ergens in de bosjes zien te vinden om het huis binnen te gaan. Als hij daar is, wordt het een gezellige familiebijeenkomst voor hij verder moet.

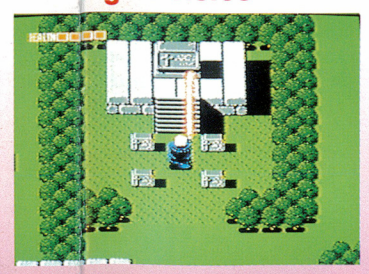
DE U.F.O. — FESTER'S LAATSTE DOEL

1. Wees voorbereid..."

Dat moet je in gedachten houden als je de U.F.O. binnengaat.

Fester's pistool moet op volle kracht zijn! Een brandende wip is ook erg handig om te hebben.

2. Ga naar binnen op eigen risico



In de U.F.O. zijn rare en sterke wezens. Als je twijfelt, kun je de neuzen gebruiken om Lurch te roepen die dan op komt ruimen.

3. Fester kan niet meer terug!

Aan het eind van Fester's Quest is de U.F.O. de grootste uitdaging. De gangen draaien en schuiven en overal zijn de vreselijkste wezens.

In de U.F.O. wonen de verschrikkelijkste buitenaardse wezens.

Het lot van de aarde is in Fester's handen, Veel geluk!

SUN—EQ—FRA
PRINTED IN JAPAN